

# Programmer avec GeoGebra

---

Les scripts peuvent être mis sur un bouton ou sur un objet. On peut actionner les scripts par un clic et par actualisation.

## Scripts incontournables

Les scripts ont toujours des spécifications tels le nom de l'objet sur lequel il s'active ou des valeurs des paramètres. Certaines spécifications sont également booléennes (True/false). Les spécifications sont précisées dans la fenêtre Aide saisie.

- |  |   |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• ActualiserConstruction()</li><li>• AfficherAxes()</li><li>• AfficherCalques()</li><li>• AfficherEtiquettes()</li><li>• AfficherGrilles()</li><li>• Agrandir()</li><li>• DémarrerAnimation()</li><li>• Effacer()</li><li>• SoitCalque()</li><li>• SoitCoordonnées()</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>• SoitCouleur()</li><li>• SoitCouleurAPlan()</li><li>• SoitRapportAxes()</li><li>• SoitTrace()</li><li>• Tortue()<ul style="list-style-type: none"><li>○ TortueADroite()</li><li>○ TortueAGauche()</li><li>○ TortueAvance()</li><li>○ TortueBC()</li><li>○ TortueLC()</li></ul></li></ul> |
|--|---|

## Autres actions

L'assignation d'une valeur à un objet se fait avec le signe « = ».

La comparaison se fait avec deux signes « == ».

Utilisation du conditionnel Si().

## Les listes

Création d'une liste à partir de données dans le tableur, d'objets dans le graphique, d'une séquence ou d'une liste d'éléments. Les éléments textes doivent être écrits entre guillemets. Les éléments sont séparés par une virgule et la liste est entre accolade.

### Actions plus utilisées sur les listes

- Ajouter()
- Classes()
- Élément()
- ÉlémentAuHasard()
- Extraite()
- Position()
- Premiers()
- Séquence()
- Trier()
- Union() – retire les doublons, ou Unir()

On peut également soustraire des listes avec la barre oblique inverse (|1\|2).